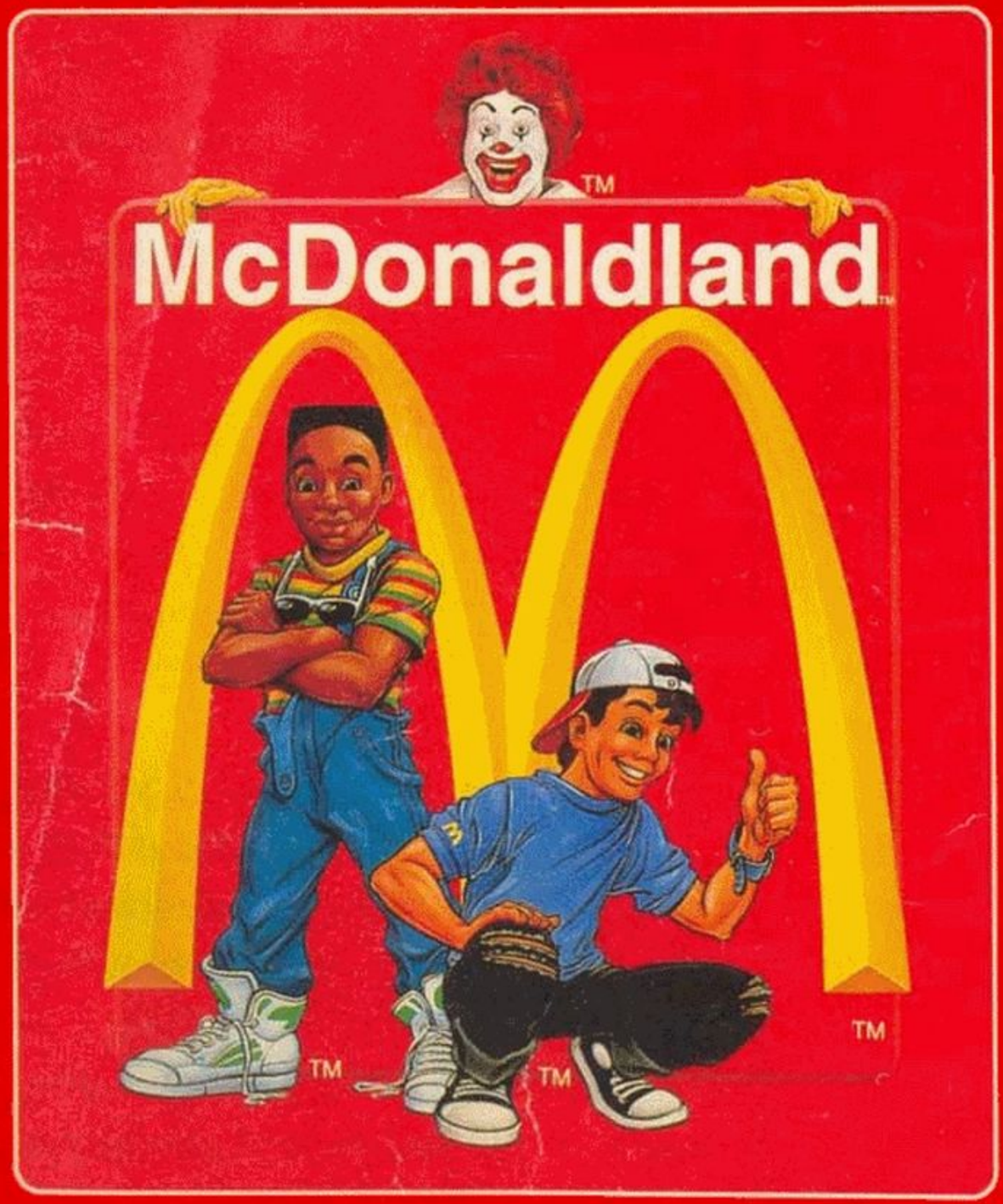
NES - 4Q - ESP



INSTRUCTION MANUAL

ocean®

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

This game is licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

The following are trademarks of McDonald's Corporation:
M.C. Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor and McDonaldland. ©1991 McDonald's Corporation. ©1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

PRECAUCIONES

1) Desconecta siempre el aparato antes de insertar el Game Pak en tu Nintendo Entertainment System, o al sacarlo.

2) Este es un juego de alta precisión. Evita exponerlo a temperaturas muy fríaso calientes y no lo golpees. Guárdalo a temperatura ambiente. No lo desmontes nunca.

3) No toques los conectores y evita que se mojen puesto que podría dañar el circuito. No introduzcas dedos in objetos metálicos en las conexiones.

4) El uso de disolventes de pintura, benceno, alcohol y otros productos de limpieza puede dañar el juego.

McDonaldland™

INDICE DE CONTENIDOS

LA HISTORIA 2
PARA EMPEZAR 3
OBJETIVOS 3
FUNCIONES DEL MANDO 5
LA PANTALLA DEL MAPA 9
OBJETOS ESPECIALES 10
LOS PERSONAJES 20
LOS SEIS ESCENARIOS 28
EL NIVEL DE BONIFICACION 32
INFORMACION Y SUGERENCIAS 33

LA HISTORIA

Mientras pasaban la noche en su tienda de campaña, Mick y Mack decidieron leer sobre las aventuras de Ronald. Un soleado día, cuando Ronald McDonald está realizando trucos de magia en un picnic, el Ladrón de Hamburguesas (Hamburglar) se fuga con la Bolsa Mágica de Ronald. El está escondido en el mundo de McDonald. Los M.C. Kids deben recoger las Fichas del Rompecabezas en cada nivel para capturar al Ladrón de Hamburguesas y devolver la Bolsa Mágica a Ronald McDonald.

Mick y Mack se fueron a dormir y se transformaron mágicamente en los M.C. Kids. Puesto que son los amigos de Ronald, ¡quieren coger al Ladrón de Hamburguesas tanto como tú!.

PARA EMPEZAR

Introduce el cartucho McDonaldland™ y enciende tu Nintendo Entertainment System. Aparecerá la pantalla del título y allí tendrás que escoger jugar con UNO o DOS jugadores. Si escoges la modalidad de un jugador, jugarás como Mick o como Mack. Da un salto y toca el Convertidor MickMack (MickMack'er) para intercambiar a Mick y a Mack. Ve hacia la parte izquierda de la pantalla para jugar una partida de UN jugador o ve por la pantalla hacia la derecha para jugar una partida de DOS jugadores. Si pulsas el botón START se jugará en la modalidad de Un jugador.

OBJETIVOS

Para pasar de escenario, tienes que resolver exitosamente todos los niveles de ese escenario. Sin embargo, antes de que continúes con el siguiente escenario, debes de devolver las Fichas del Rompecabezas. Al comienzo de cada escenario, el personaje del pais de McDonald de ese escenario te dirá cuantas Fichas del Rompecabezas necesitas para continuar con el escenario siguiente. ¡Atrapa al ladrón de hamburguesas antes de que utilice la Bolsa Mágica en su provecho!

La historia empezará y conocerás la difícil situación de Ronald McDonald; cómo el Ladrón de Hamburguesas le robó su Bolsa Mágica. Comenzarás a jugar en el primer nivel del primer escenario: en el Club de Ronald McDonald. Para parar la partida, pulsa el botón START.

Para invalidar un nivel y comenzar con un nuevo personaje en cualquier momento durante el juego, pulsa el botón START y a continuación el botón SELECT en el panel de control.

FUNCIONES DEL MANDO

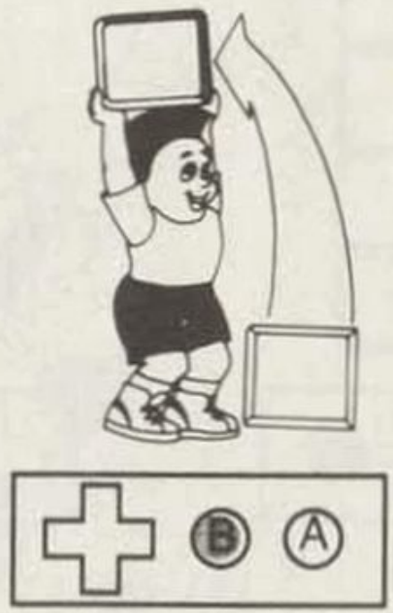
Los mandos de M.C. KIDS son bastante sencillos pero dominarlos lleva su tiempo. Para hacerte un experto, ten confianza y ¡practica, practica y practica!

Pulsando hacia derecha e izquierda en el panel de control, Mick y Mack se moverán a derecha e izquierda. Esto funciona siempre que están en movimiento, incluso si están saltando o cayendo.

RECOGER

Puedes recoger un objeto permaneciendo junto a él y mirando hacia el mismo, o poniéndote de pie sobre él y agachándote a recogerlo pulsando el botón B.

recoger

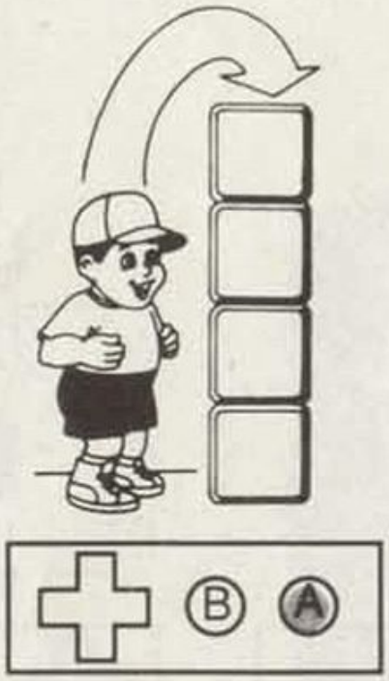


recoger II

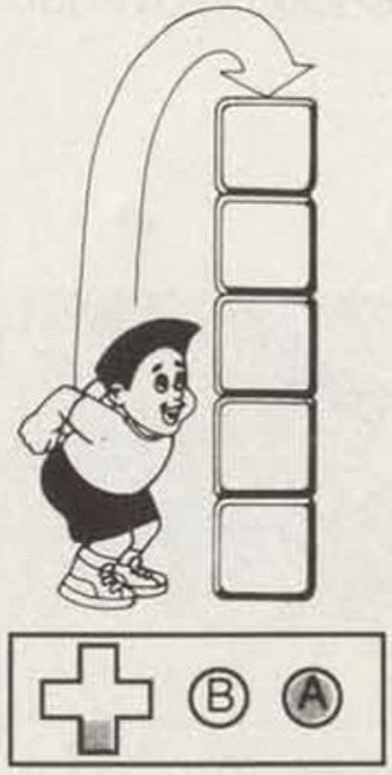
recoger nieve

SALTAR

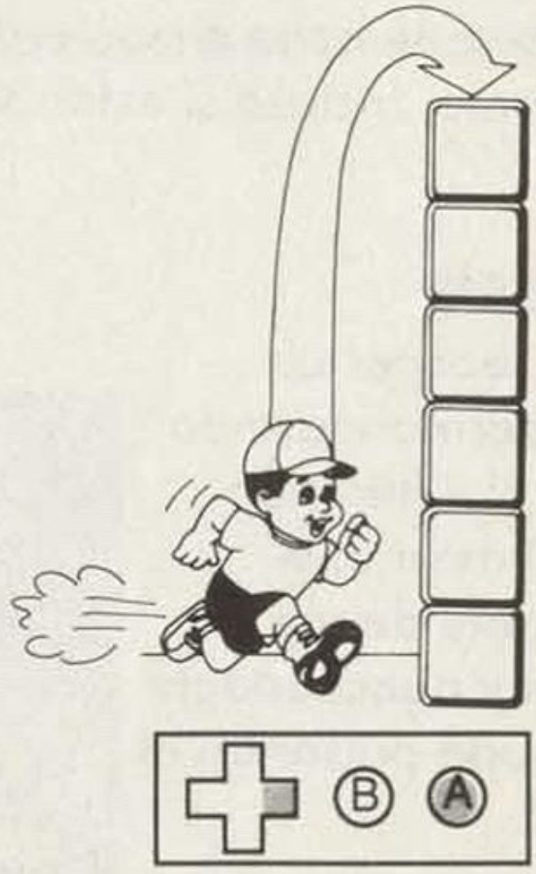
Pulsa el botón A para saltar en la dirección hacia la que estás mirando. Si te agachas justo antes de saltar, saltarás más alto. Cuando Mick o Mack están corriendo, ¡puedes pulsar el botón A y saltar más alto y más lejos!



salto normal



salto en cuclillas

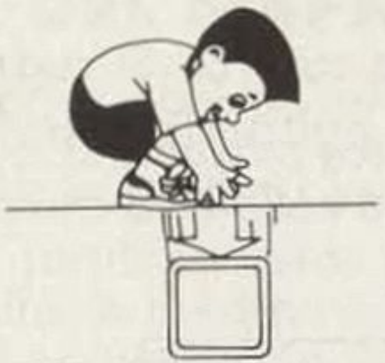


salto con carrerilla

LANZAR

Para lanzar un objeto, pulsa el botón B. Si pulsas ARRIBA en el panel de control y pulsas el botón B, lanzarás un objeto por el aire. Para lanzar un objeto más lejos, ¡inténtalo cuando estés en movimiento!.

Para lanzar en línea recta hacia abajo, pulsa ABAJO en el panel de control y pulsa el botón B.



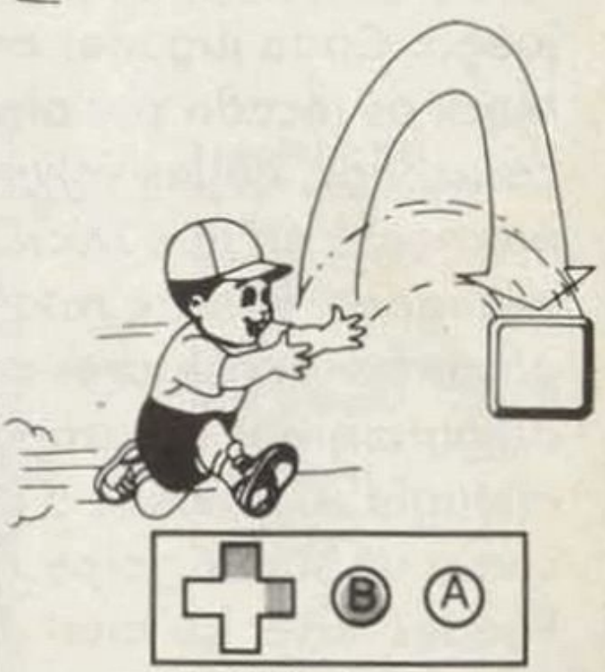
lanzamiento en línea

lanzamiento con rebote

lanzamiento de nieve

lanzamiento en línea recta hacia arriba

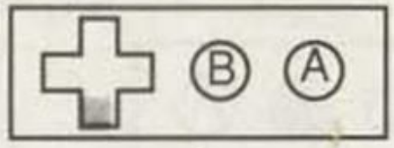
rellenar un bloque



lanzamiento con carrera

AGACHARSE

Para agacharte, pulsa ABAJO en el panel de control. Si cuando te agachas hay un bloque u otro objeto debajo de ti y estás pulsando el botón B, recogerás ese objeto. ¡Ten cuidado! ¡Si estás en el aire sobre un bloque y lo recoges, te caerás!



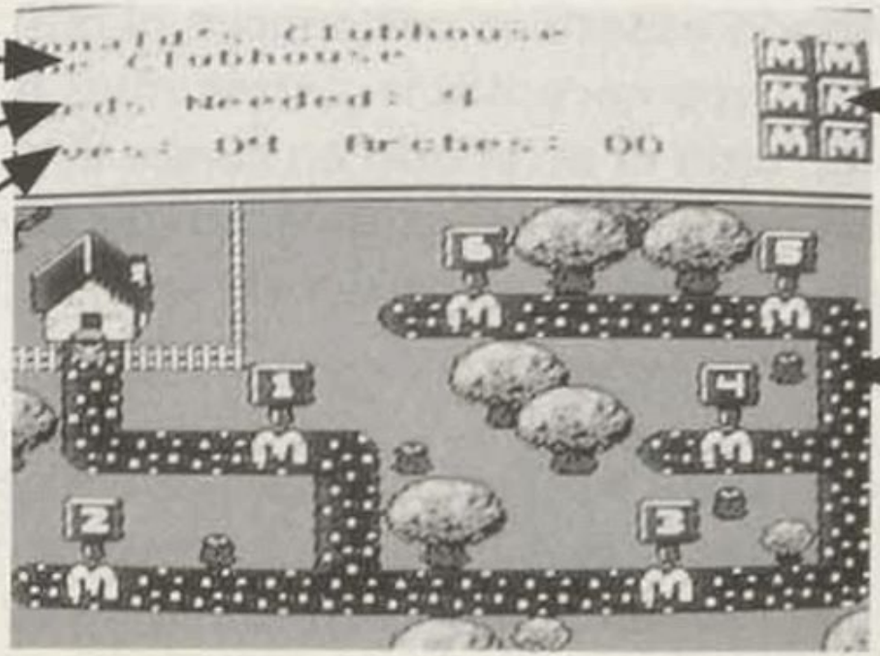
agacharse

Cuando comienzas, te dan cuatro Micks o cuatro Macks para llevar a cabo el juego. Cada jugador empieza con tres corazones por personaje. Cuando Mick o Mack es tocado por alguien, pierde un corazón. Cuando pierde todos sus corazones, debes volver a empezar con otro personaje Mick o Mack. En el momento en que Mick o Mack pierde un corazón, parpadeará durante unos segundos. En este rato no puede ser tocado - ¡aprovecha estos momentos para pasar por los lugares difíciles! Cuando estés jugando te darán la oportunidad de ganar más corazones para Mick y para Mack realizando super-golpes. Por ejemplo, si golpeas a dos o más criaturas con el mismo bloque, éste se clasifica como un super-golpe. También recibes un corazón al golpear a diez criaturas. Puedes tener un total de cuatro corazones. Si pierdes tu último corazón, tendrás que volver a empezar con un nuevo personaje Mick o Mack, y sólo tendrás tres corazones.

LA PANTALLA DEL MAPA

En la pantalla hay varios objetos que te interesan. En esta pantalla, verás el escenario en el que actualmente están los M.C. Kids, el nivel en el que se encuentran, y el número de fichas del Rompecabezas necesarias para ir al escenario siguiente. También verás un rompecabezas en la esquina superior derecha de la pantalla. A medida que vas recogiendo fichas del Rompecabezas, las piezas del mismo se voltearán.

El sendero permite a Mick y a Mack moverse por los niveles dentro de un escenario. Cuando estás en lo alto de un arco, pulsa el botón A para entrar en ese nivel. No te puedes cambiar al siguiente nivel hasta que atraviesas la línea final del nivel en curso. Una vez se ha completado un nivel, las franjas de ese arco desaparecen y ya puedes avanzar al siguiente nivel. Puedes volver a visitar niveles que ya has completado tan a menudo como quieras, quizás ¡para buscar una ficha del rompecabezas que está escondida!


Nombre del Escenario
Nombre del Nivel
Fichas necesarias para viajar al escenario siguiente.
Las piezas del rompecabezas se dan la vueltacuando las recoges.
El sendero que Mick y Mack pueden usar para viajar a través de los escenarios.

OBJETOS ESPECIALES

FICHAS DEL ROMPECABEZAS:

Cuando empiezas cada escenario, el personaje del país de McDonald de ese escenario te dará instrucciones para recoger un número concreto de Fichas Mágicas. ¡Algunas Fichas del Rompecabezas están muy bien escondidas y encontrarlas te supondrá paciencia y práctica!

A medida que recoges Fichas del Rompecabezas para el escenario en el que te encuentras, vas viendo cómo una parte del rompecabezas que está en la esquina superior derecha de la pantalla se da la vuelta. No todas las fichas que se encuentran en un escenario específico pertenecen al mismo. Esto quiere decir que puede que necesites ir a otros sitios para encontrar las fichas que completan el escenario en curso. Si no encuentras algunas de las fichas del Rompecabezas, visita al personaje del escenario en el que te encuentras, ellos deben tener alguna información o pistas útiles.

Si recoges todas las Fichas del Rompecabezas de una vez, devuelveselas al personaje de ese escenario para recibir bonificaciones adicionales. En total hay 42 fichas.

ARCOS DORADOS:
¡Recoge todos los que puedas! Si reunes 100, tendrás la oportunidad de participar en el juego de bonificación. Si lo consigues, ¡tendrás una oportunidad de obtener hasta cinco 1-UPs!

1-UP's
¡Consigue todos los que puedas! Cada uno te dará un personaje Mick o Mack extra.

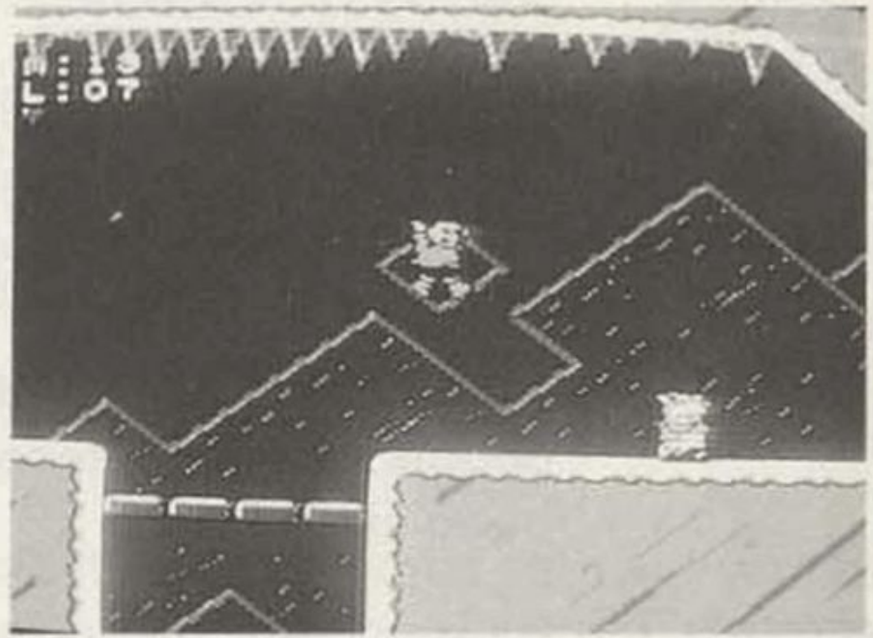
CREMALLERA:
Para usar una cremallera, permanece en frente de la misma y pulsa el botón B en el panel de control.

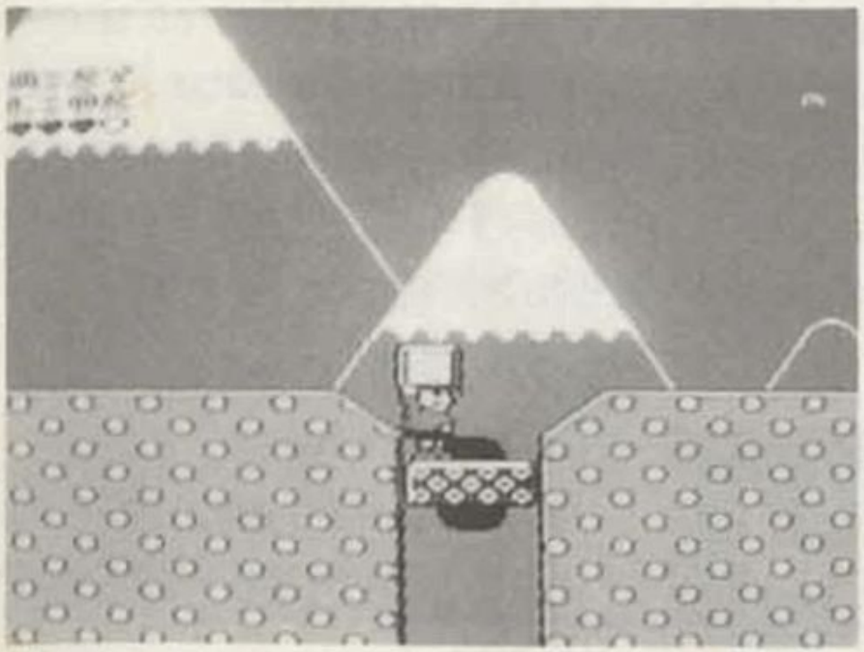
INVERSOR:
Al tocar un inversor se enviará a Mick y a Mack al principio del nivel.

RUECA:
Al final de algunos de los pasillos del cielo, este aparato tiene la misión de hacer dar vueltas a Mick y a Mack por todos lados, de forma que ¡ahora el cielo es la tierra!. Tienes que atravesar la rueca lo más rápido que puedas para volcarlo y volver a ponerla de nuevo en su sitio.

CONVERTIDOR MICKMACK:
Tocando esto convertirás tu personaje en Mick o en Mack.

TRAMPOLIN:
Hay dos clases de trampolín que Mick y Mack pueden usar para saltar más alto. Hay que saltar sobre los trampolines pequeños que se alzan por encima del suelo para activarlos.



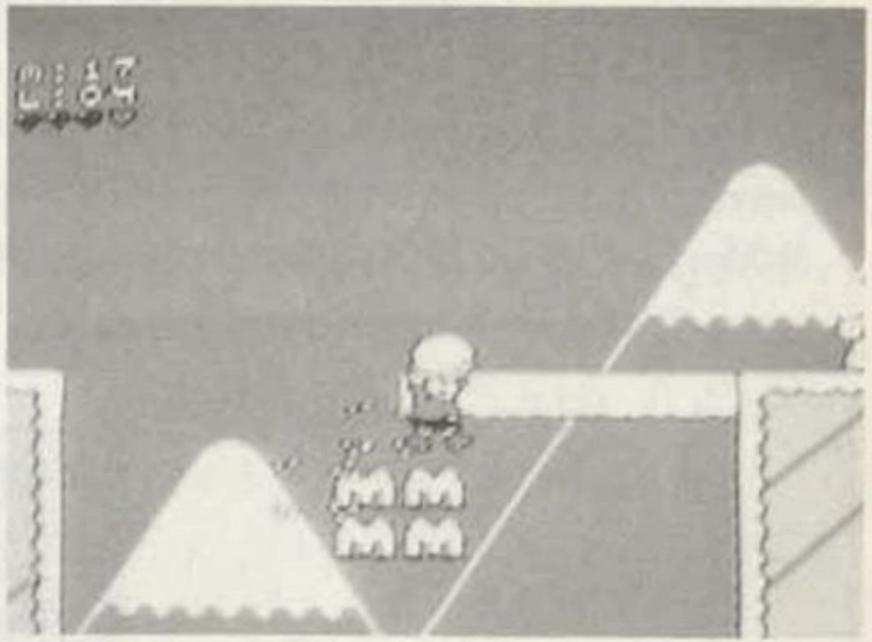


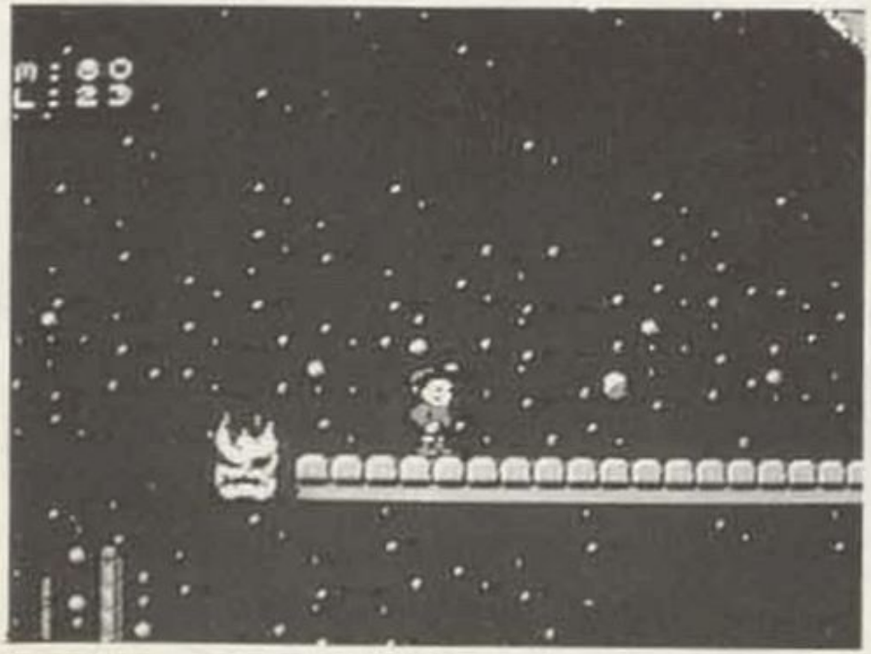
SUPER TRAMPOLINES:
La otra clase de trampolín es muy larga. A causa del tamaño de este trampolín, ¡necesitarás un objeto muy pesado para hacerlo botar!.

PUENTES

PUENTE DE HIELO:

Este puente está cubierto de hielo y resulta muy resbaladizo atravesarlo. Además de esto, no podrás transportar nada cuando atravieses este puente, de lo contrario se romperá. Ten cuidado, si te caes cuando lo estes pasando se romperá y tú caerás debajo.



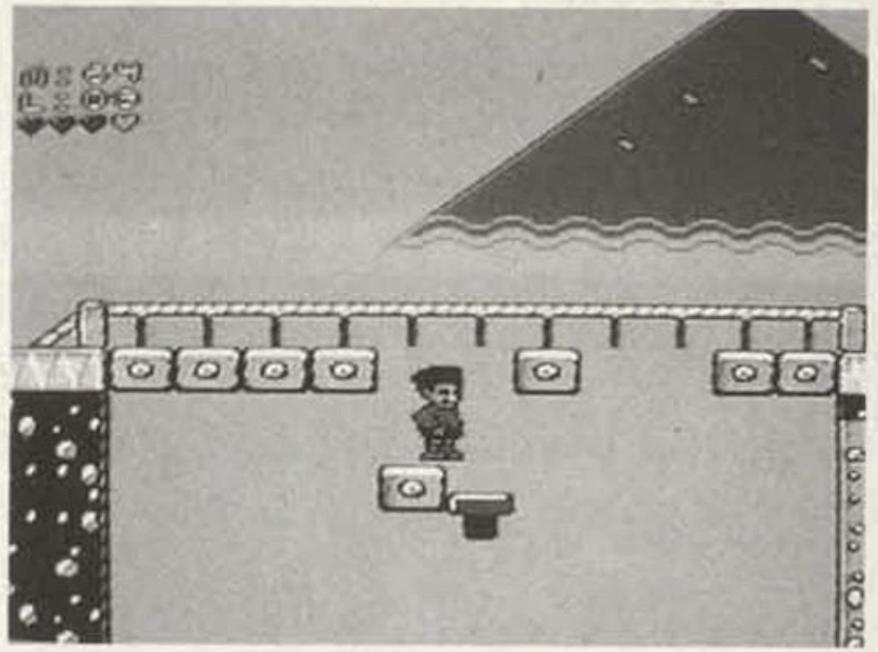


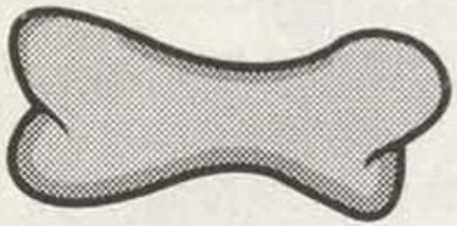
PUENTE DE FUEGO:

Este puente parece normal- ¡hasta que pones en él el primer pie!.
El fuego comenzará a arder de izquierda a derecha, entonces será mejor que corras lo más rápido que puedas para poder atravesarlo.

PUENTE DE LAS CAIDAS:

Estos bloques forman un puente que tienes que atravesar. A medida que avanzas, alguno de estos bloques caerá una vez los hayas pisado.

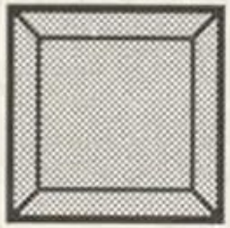




HUESOS:

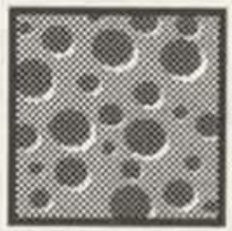
Los huesos solamente están en ciertos escenarios que los M.C: Kids deben atravesar. Si vas rápido, podrás usarlos más de una vez, pero si no te mueves rápido se desharán y caerán.

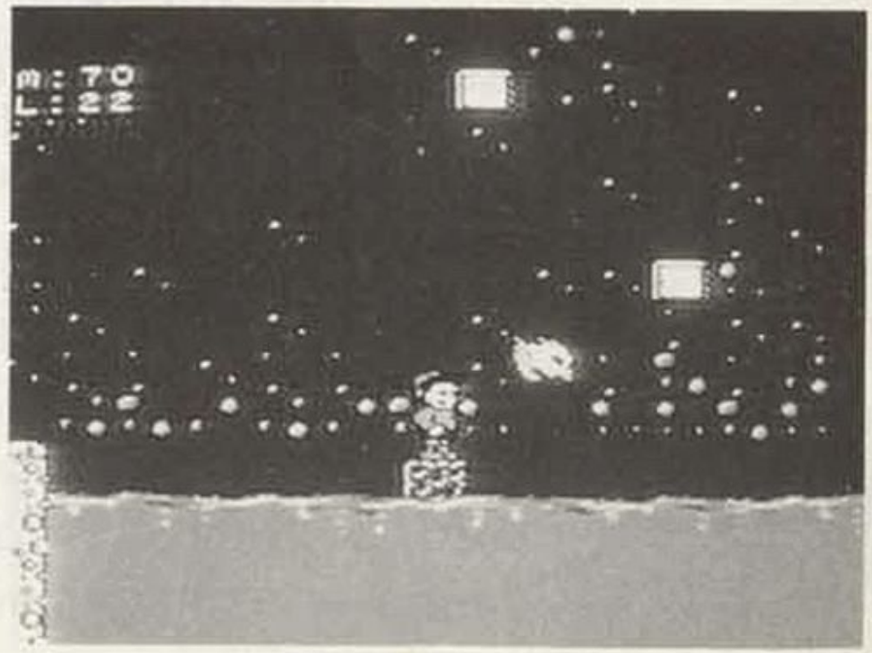
COSAS QUE PUEDEN LANZAR LOS M.C. KIDS

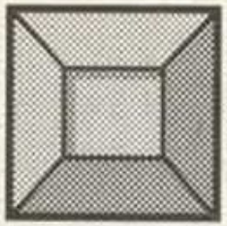


BLOQUE:
Los M.C. Kids pueden encontrarlos en varias zonas, y les serán muy útiles.

BLOQUES POROSOS:
Estos bloques son necesarios para poder atravesar zonas difíciles, por ejemplo lava. Mientras Mick y Mack los utilizan, ellos no tienen control sobre la dirección en la que esté flotando el bloque.







RELLENO DE BLOQUES:

Estos bloques son objetos que Mick o Mack pueden encontrar para ayudarles a utilizar rutas alternativas a través de los niveles. Busca una silueta del bloque en el cielo y lánzalo hacia arriba para rellenar la silueta. Una vez rellenada la silueta, puedes subirte sobre él y ser transportado a otra zona dentro del nivel.

ARENA:

En algunos sitios, habrá arena que obstruye el camino que deben seguir Mick y Mack. Para pasar por aquí, deben "cavar" a través de la arena pulsando el botón B en el panel de control.

NIEVE:

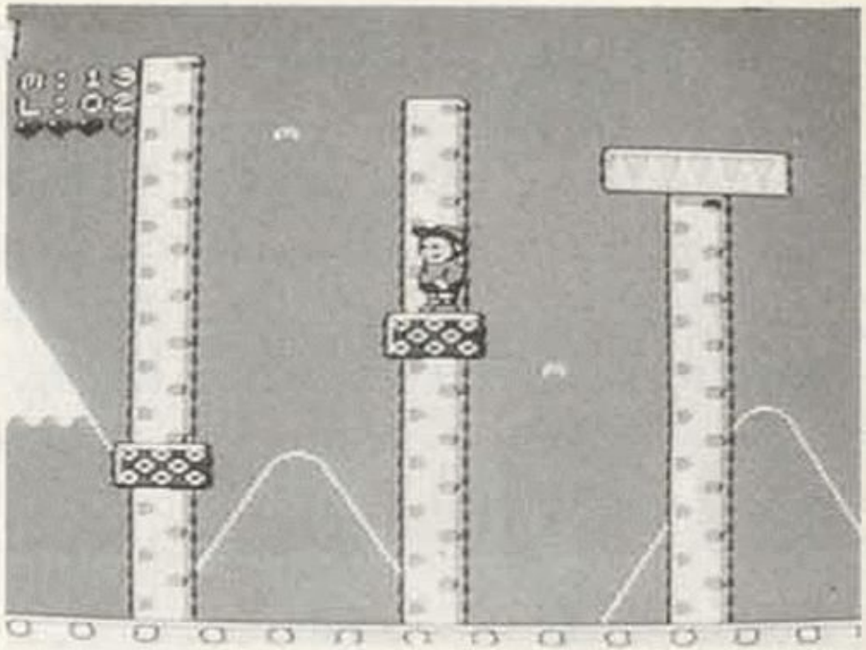
Cuando los M.C. Kids están junto a un montón de nieve, podrán usarla para arrojársela a las criaturas. Para conseguir la nieve, pulsa el botón B en el panel de control.

BARCA:

Una barca es muy útil para transportar a Mick y a Mack sobre el agua. Para utilizar el barco, puedes cogerlo, arrojarlo al agua y saltar dentro de él. Mientras estás en el bote, tu controlas la dirección en la que se mueve pulsando derecha o izquierda en el panel de control. Para salir del agua, salta con cuidado. Asegúrate de moverte rápidamente y de no dejar que Gnash te toque.

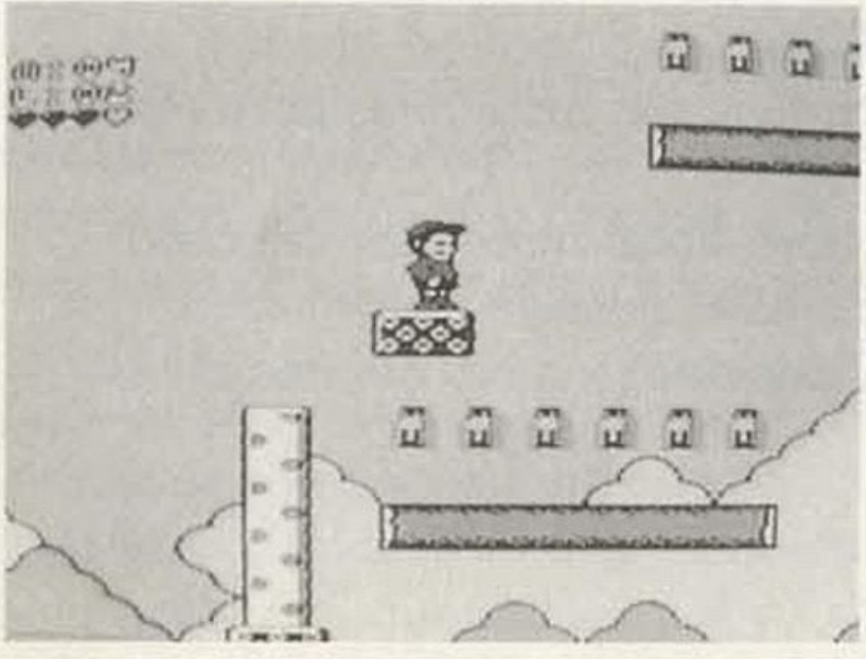
ASCENSORES

Hay cuatro tipos de ascensores que pueden usar Mick y Mack, estos son:



ASCENSOR PARA VIAJAR:

Este ascensor sólo funciona cuando Mick o Mack están sobre él. Una vez que ellos saltan sobre él, comenzará a moverse. En el momento en que ellos saltan fuera de él, se parará.

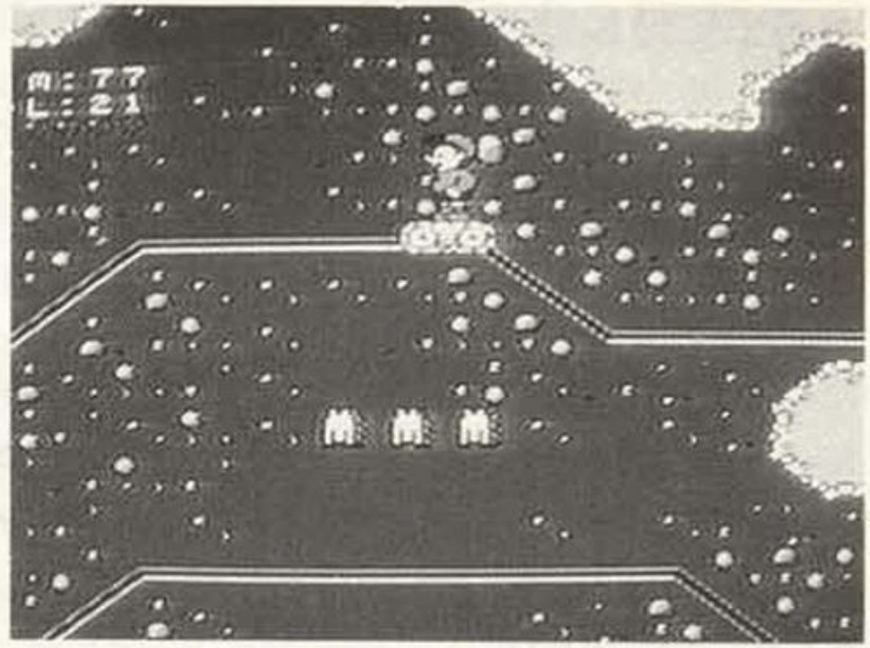


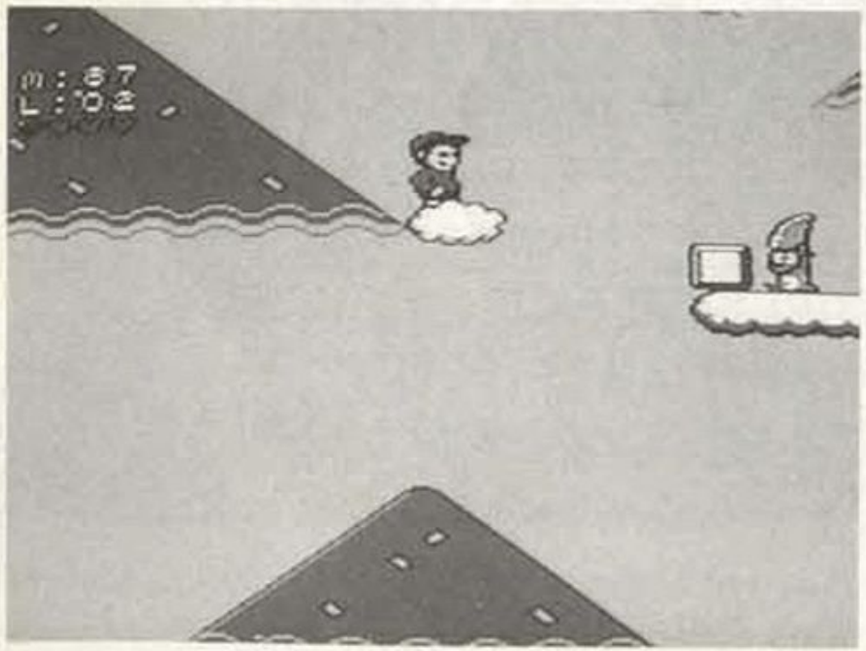
ASCENSOR CONTINUO:

¡Mientras este ascensor se está moviendo dando vueltas sin parar, Mick y Mack deben calcular cuando deberán saltar dentro y cuando fuera, puesto que continuará su camino estén o no estén ellos dentro!.

ASCENSOR TRANSPORTADOR:

¡Es la mayor dificultad por la que deberán pasar, los M.C. Kids deberán moverse en la dirección opuesta (pulsando derecha e izquierda en el panel de control) que desean tomar!. ¡Pulsando a la izquierda va hacia adelante y pulsando a la derecha se mueve hacia atrás!.





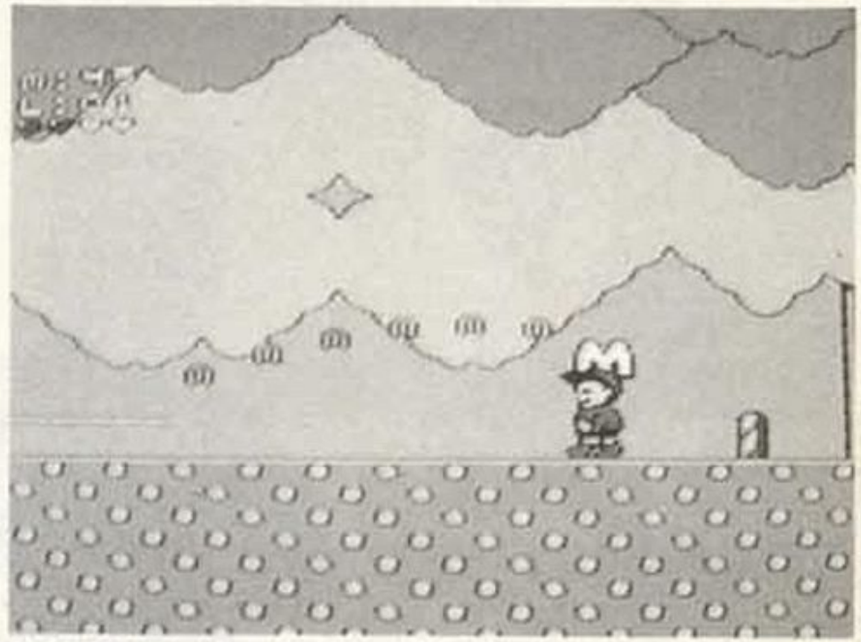
NUBES:

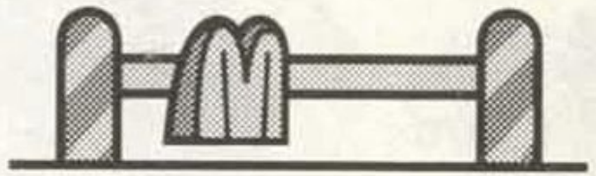
¡Las nubes son muy útiles para Mick y Mack!.
¡Les hará flotar alrededor del cielo donde ellos pueden encontrar bonificaciones y otros objetos útiles!.

LINEA DE META:

Cuando Mick y Mack han terminado un nivel, habrá una soga tensa con un Arco Dorado girando de acá para allá a través de ella. Para conseguir bonificaciones adicionales, que se utilizan al final del juego, ¡cuando saltes por encima de la línea, aterriza en el Arco Dorado!. Cuanto más lejos saltes hacia la derecha, tu bonificación será mayor. ¡Si saltas suficientemente lejos hacia la derecha y aterrizas en el arco que gira, recibirás un ladrillo mágico para usarlo en la etapa final de tu búsqueda!. ¡Recuerda, sólo las verdaderas líneas de met tienen un Arco Dorado que gira!

¡Cuando Mick y Mack terminan un nivel por primera vez o siempre que lo completan y encuetran una Ficha del Rompecabezas, aumentarán cinco cada uno!





LOS PERSONAJES

MACK
La mitad del dinámico equipo que forma los M.C. Kids, a Mack le encanta la aventura por el país de McDonald.

MICK
La otra mitad de esta encantadora pareja, ¡Mick no puede esperar a devolver la Bolsa Mágica de Ronald!.

TM TM

LAS CRIATURAS QUE DEBEN EVITAR MICK Y MACK

ALBERT
¡Este ser revolotea intentando volar, pero al final todo lo que hace es interponerse en tu camino!.

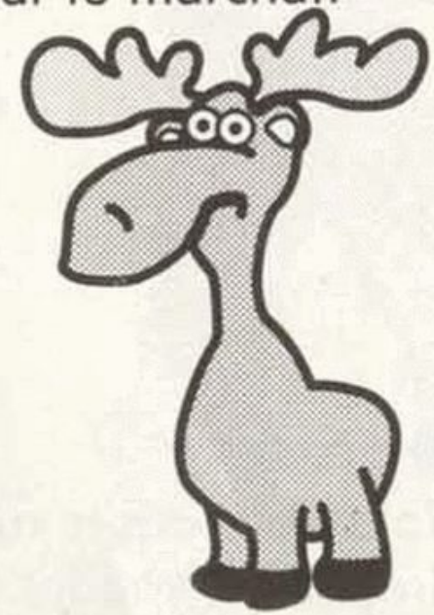
GOROFIT
¡Una criatura que dedica su tiempo a perseguirte por donde vayas!.

JACKRABBID
¡Es un conejo que lo único que DESEAS es que desaparezca!

PROPBOT
¡Volando y obser vando a su alrededor, Propbot te distraerá de tu objetivo! ¡Cuidado con la hélice!.

SPLINTER
¡Este castor pequeño y preocupado siempre está intentando frustrar tu marcha!.

PUTT
¡No te acerques mucho a este pájaro!.



MCMOOSE
¡Cuando comienza a atacar lo mejor que puedes hacer es salir de su camino!

HANGING HARRY
¡Colgado de los árboles, Harry te atrapará por sorpresa!.

FINEOUS
¡Identificable por su aleta que sobresale en las nubes, lo mejor es que te mantengas

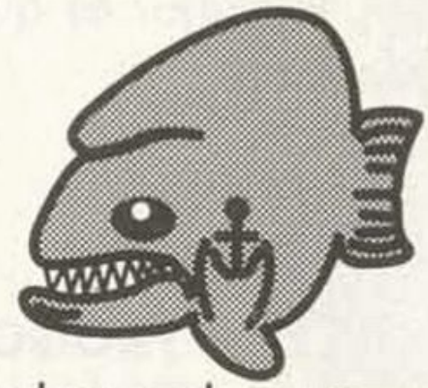
FITCH
¡Aunque parezca inofensiva, las apariencias engañan!

FROGO
Pariente lejano de Gorofit, ¡este ser es capaz de resistir un frío tremendo!
¡Golpearle en el sitio adecuado se considera

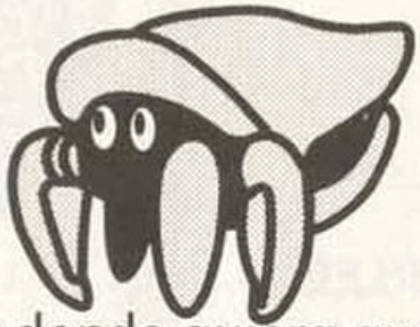
SHNO-ZER
Puede que no parezca peligroso, ¡pero las bolas de nieve que te lanzará son un serio problema!

I.PSYCHO
Vive en la nieve, ¡mejor no lo toques!

DEE-THAW
Primo hermano de Shno-Zer, ¡SALTARA a por ti!



GNASH
Te está esperando en el agua, ¡así que asegúrate de que no tenga oportunidad de cogerte! ¡Perderás a tu personaje aunque sólo te toque una vez!.



GERG
Gerg te sigue donde quiera que vayas, ¡incluso en la arena!.

POKUMS
¡Estas púas sólo están esperando que intentes pasar!

NERB
¡Evita las paredes del volcán en las que Nerb te atrapará!

KROME-DOME
¡Su casco protector le mantiene tras de ti en todo momento! ¡Golpearle justo en el lugar acertado se considera un Super-Golpe!.

LEINAD
Con sus grandes ojos, ¡Leinad conoce cada movimiento que realizas!.

WHIRLEE
Moviéndose atrás y adelante a través de los acantilados, ¡Whirlee te dejará pendiente!.

FIZZIE
¡Ir por el agua puede ser duro con Fizzie alrededor!

NERRAD
¡Esperando a que pases el puente Nerrad irás detrás de ti!.

TYE
Si bien una vez estaban en la Bolsa Mágica de Ronald, ¡ahora son imparables!. ¡Tendrás que golpearlos más de una vez!

VARITA MAGICA
Con la magia de Roland, ¡Mick y Mack tendrán que trabajar horas extras! ¡La varita mágica se tiene que golpear varias veces!.

DRAGGIE
Cuando vayan despacio, ¡los M.C. Kids deberían asegurarse de saltar rápidamente sobre éste!

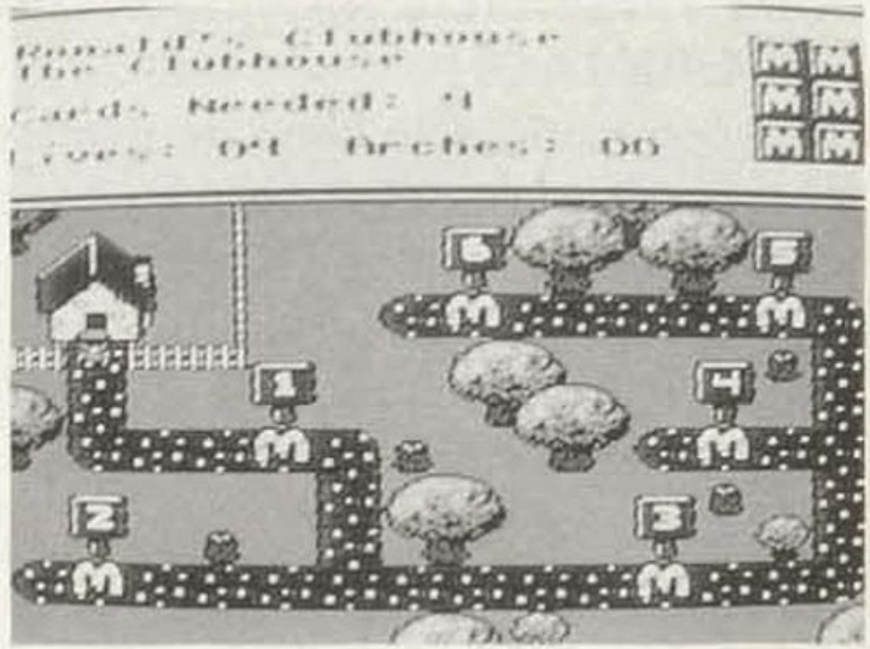
LOS SIETE ESCENARIOS

Hay seis zonas importantes que integran el país de McDonald. Cada zona es distinta, bonita y peligrosa a su manera. ¡Debes conquistarlas todas para encontrar la Bolsa Mágica de Ronald!.

Cuando Mick y Mack se quedan sin personajes con que jugar, el juego te ofrecerá la opción de pulsar el botón START para continuar jugando. Si se selecciona esta opción, empezarás a jugar en el último lugar que Mick y Mack miraron en su libro. Todas las Fichas del Rompecabezas que fueron encontradas después de mirar el libro volverán a su lugar original y deben ser encontradas de nuevo.

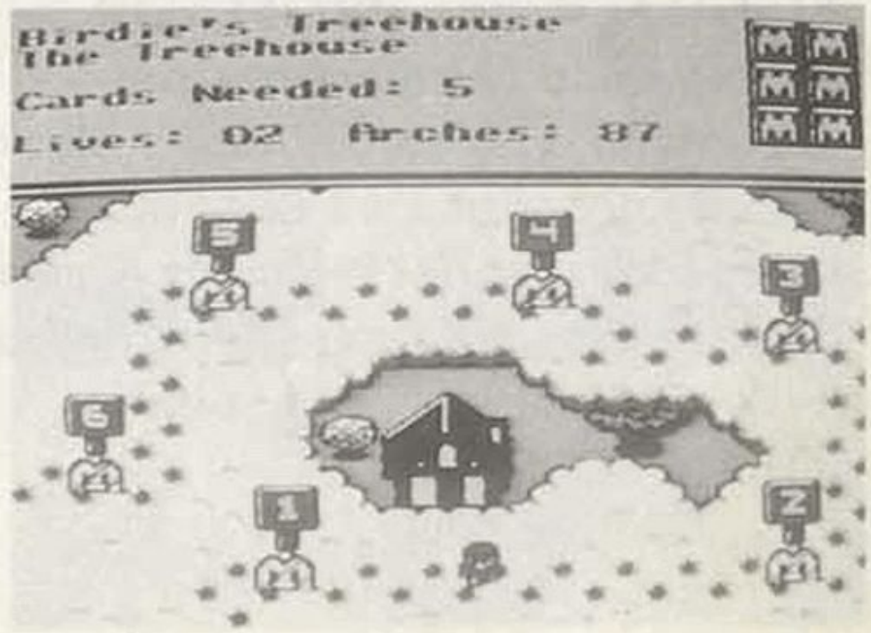
EL CLUB DE RONALD

Aquí es donde Mick y Mack comienzan su búsqueda.
Deberan viajar a traves de bosques y praderas, si quieren completar todos los niveles y encontrar las fichas del rompecabezas.



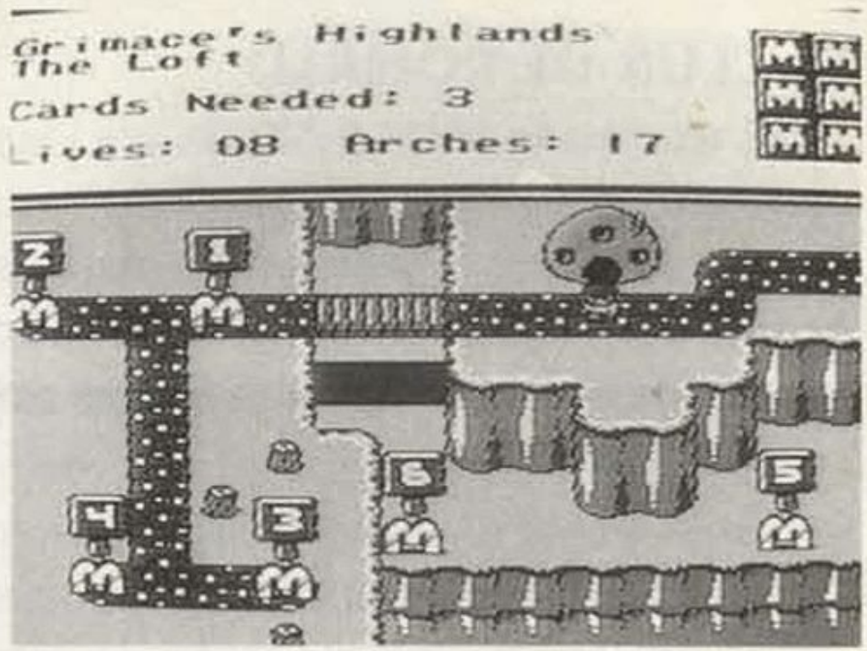
LA CASA DEL ARBOL DE BIRDIE

Una vez hayan completado el Club de Ronald, Mick y Mack serán trasladados a la Casa del arbol de Birdie, donde deben encontrar más Fichas del Rompecabezas para Birdie, ¡y además completar los niveles con nubes y montañas!.



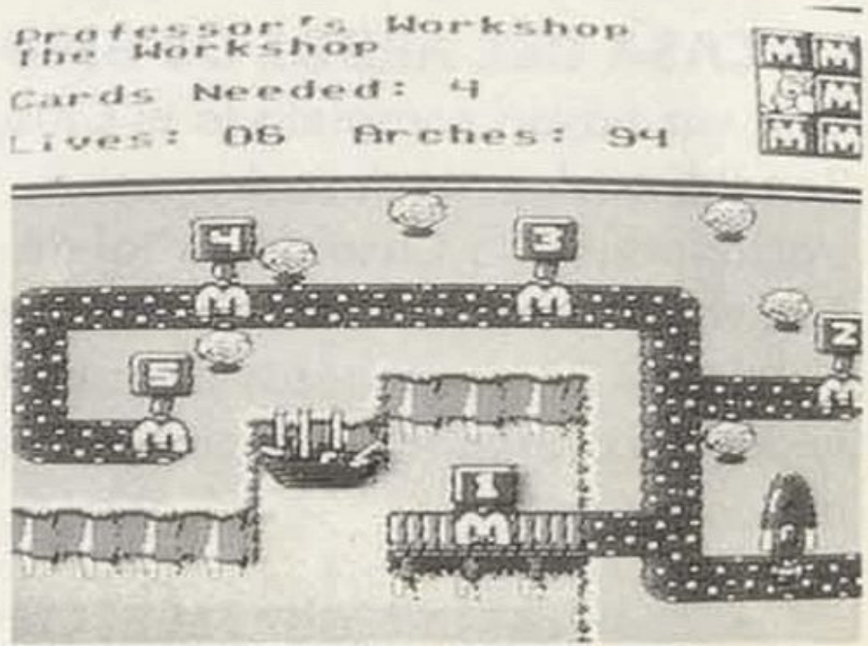
LOS TERRENOS MONTAÑOSOS DE GRIMACE

Este escenario está lleno de niveles con precipicios y lagos. Mick y Mack deben ir en busca de Grimace que está en su gran casa morada y encontrar sus Fichas del Rompecabezas. ¡Cuidado con las cascada grande!.



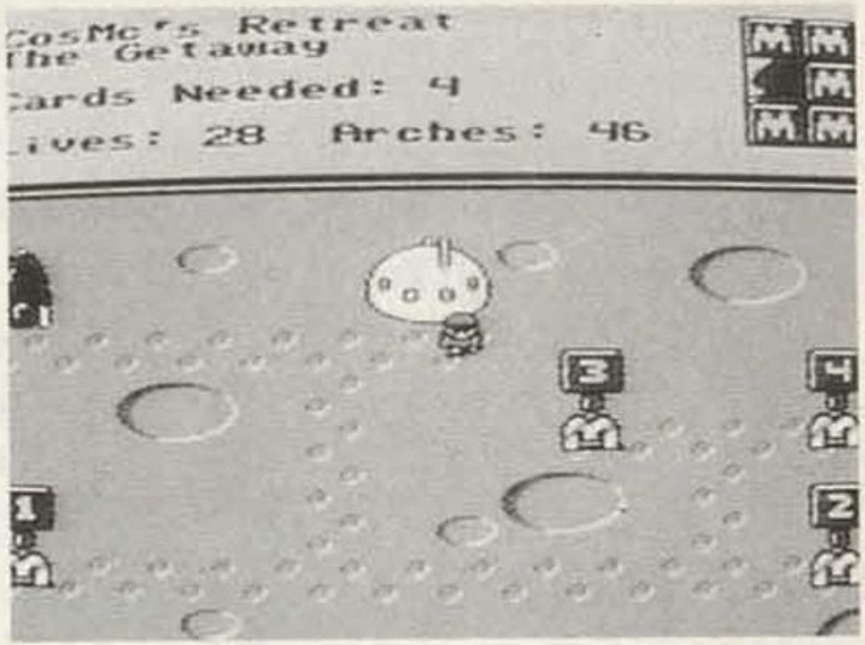
EL TALLER DEL PROFESOR

Dentro de la arena, el bosque encantado, y el barco, Mick y Mack deben encontrar las Fichas del Rompecabezas del Profesor. A cambio de las Fichas, ¡el Profesor permitirá a Mick y a Mack utilizar su última invención!



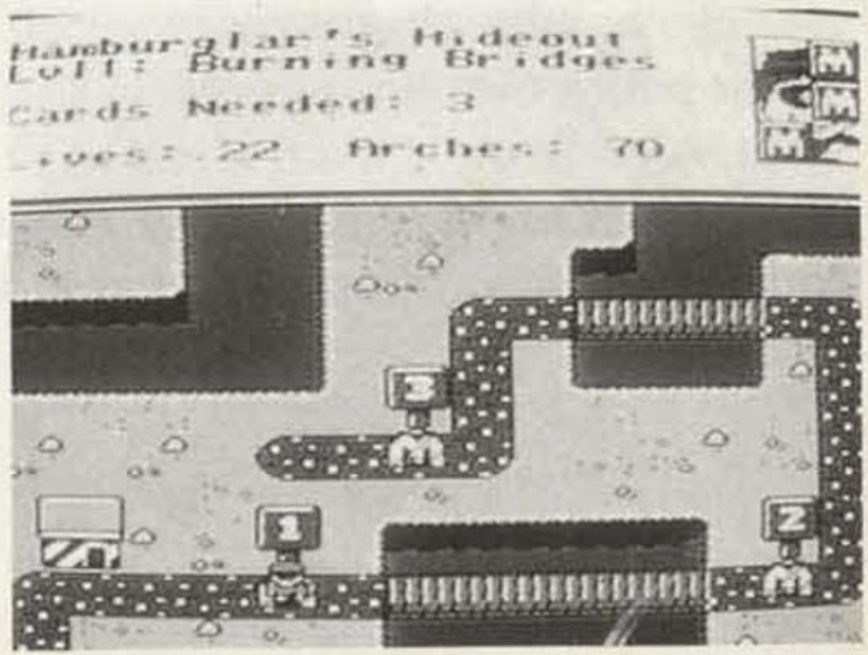
EL REFUGIO COSMICO

Este escenario está lleno de cuevas y túneles lunares. Además de un laberinto, Mick y Mack se enfrentarán al efecto de gravitación completamente distinto a lo que están acostumbrados.



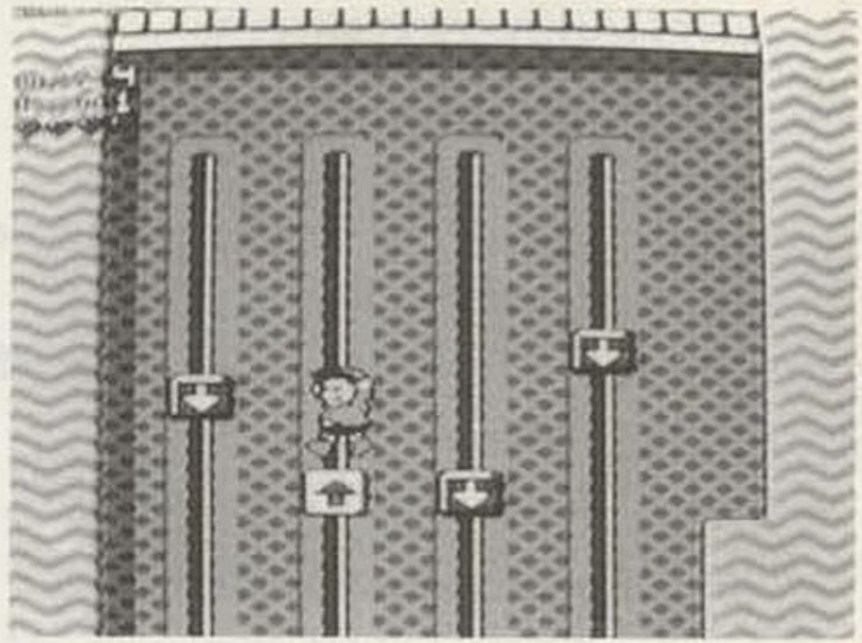
EL ESCONDITE DEL LADRON DE HAMBURGUESAS

¡Justo en el momento en que Mick y Mack creían que ya lo habían visto todo, el Ladrón de Hamburguesas tiene un territorio lleno de volcanes y lava caliente, y ellos tienen que atravesarla para encontrara la Bolsa Mágica de Ronald!. ¡Ten cuidado de no abusar de las máquinas en la lava o puede que dejen de funcionar!



EL NIVEL DE BONIFICACION

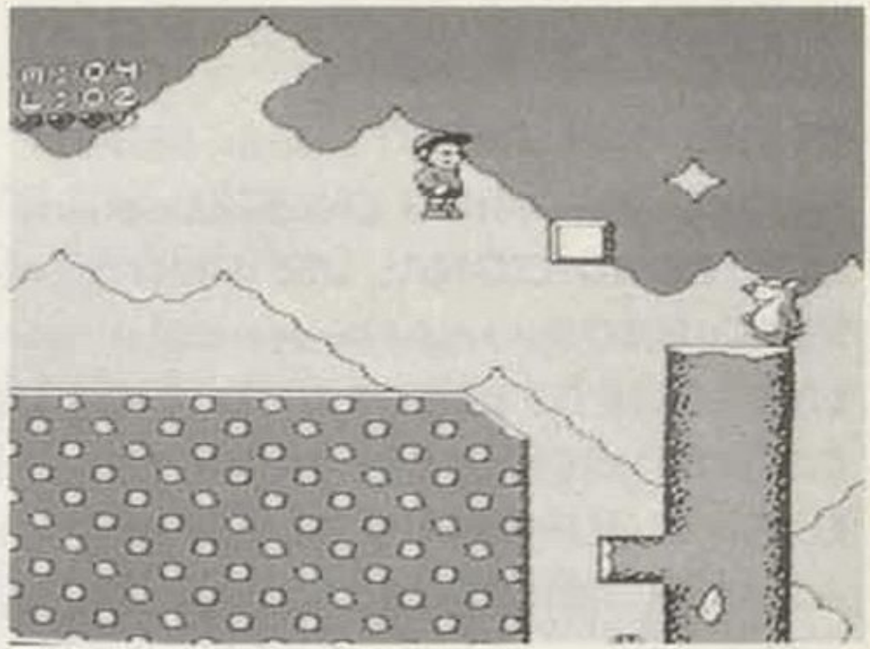
Cuando los M.C. Kids hayan recogido 100 Arcos Dorados en un nivel, serán trasladados a un nivel especial de bonificación. Para alcanzar la parte alta de la pantalla debes saltar y subir en el ascensor con la flecha ARRIBA dentro de él. ¡Sólo puede subir en uno de los ascensores! Los ascensores están en movimiento solamente durante un segundo. Una vez se ha movido un bloque, prepárate para saltar sobre otro bloque con la flecha ARRIBA en él para continuar tu ascenso. ¡Cuando lleguen arriba del todo, tendrás la oportunidad de ganar 1-UPs!

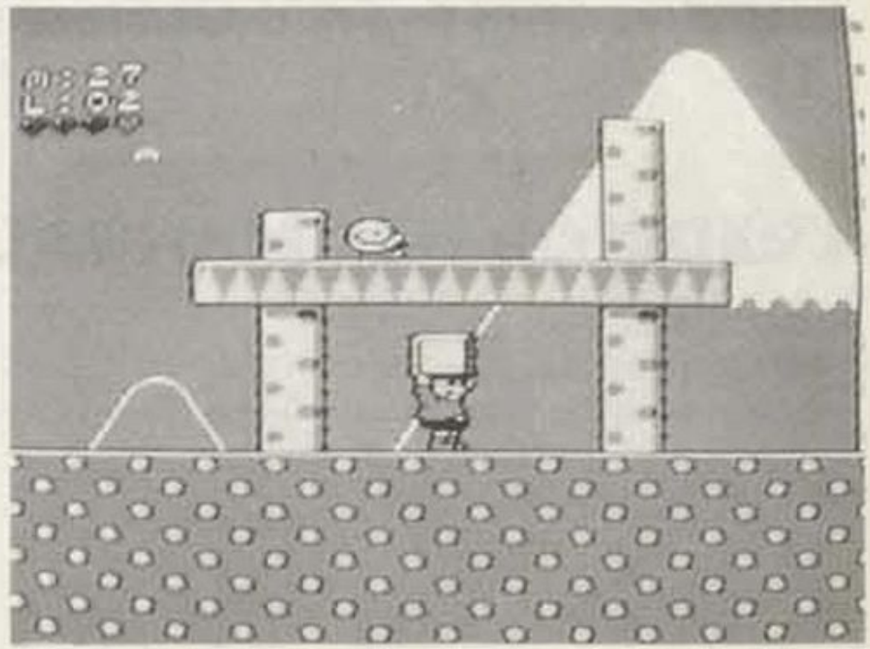


INFORMACION Y SUGERENCIAS

Para atravesar lugares difíciles, carga con un bloque. Cuando estás saltando, pulsa abajo y el botón B en el panel de control; ¡esto te permitirá arreglártelas sin el riesgo de perder corazones!

¡Si lanzas un bloque hacia arriba mientras estás en movimiento, podrás eliminar a las criaturas antes de que constituyan una amenaza!





CREDITOS

DISEÑO DEL JUEGO Darren Bartlett
MUSICA Y SONIDO Charles Deenen
DISEÑO ADICIONAL DEL JUEGO Gregg Iz-Tavares
PRODUCTOR Justin Herber
EMBALAJE DE DATOS DE LOGICA MONSTRUOSA Dan Chang
COORDINACION DEL PROYECTO Seth Mendelsohn
DISEÑO MUNDIAL Y TRAZADO Darren Bartlett
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES David Bishop Ron Miller (a nuestras familias y amigos)
DUENDES Y ANIMACION René Boutin Izzy y Lyzzy Stan Gorman
ILUSTRACIONES DEL MANUAL René Boutin

CREDITOS DEL MANUAL

ESCRITO POR Cathie A. Bartz
EDITADO POR Lisa Marcinko
Agradecimientos Especiales a Gregg Travares, el equipo de Desarrollo de M.C. Kids, Lisa Marcinko, Lyle J. Hall II, Tom Tallarico, Mike Gater, Jeff Wagoner, Judy Leon, los otros numerosos comprobadores y los excelentes empleados en Virgin Games, Inc!

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

20924

OCEAN EUROPE LTD.

DISTRIBUIDOR C.I.F.U. SA (ERBE),
SERRANO 240, 28016 MADRID.

The following are trademarks of McDonald's Corporation: M.C. Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor and McDonaldland.
© 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

PRINTED IN JAPAN